theme HOSPITAL™

テーマホスピタル

PlayStation



Medical File

テーマホスピタルは、こんなゲーム!!

「病院」って、誰もが1度は、お世話になったことありますよね。
診察を受けたり、薬をもらったり、ときには入院・手術をすることになったり。
でも、あの建物の中で、どんなことが行われているのか、みなさん知っていますか？
私たちの病気を治すために、お医者さん、看護婦さんが、どんな苦労をしているのか。
私たちから治療費をせしめるために、経営者がどんな手を使っているのか…

…なんていう冗談はさておき…。 この「テーマホスピタル」は、
そんな「病院」を思いのままに経営していくシミュレーションゲームです。
診断／治療を行って、病気の患者さんを完治させるのはもちろん、
新しい病気の発見、治療法の研究、薬の開発などなど、
未知なる病気と闘うために、さまざまな準備をする必要もあります。

そう、病院の未来は、あなたの経営手腕にかかっているのです!!



こんなに厚い解説書なんか読んでられない!! というあなたは、46ページからの「ホスピタルキングへの道」を読んでから、ゲームをはじめてください。ゲームの基本的な進めかたを身につけることができます。

For Japan Only

プレイヤー 1人

SLPS 01405

CONTENTS

基本操作

【コントローラの操作】

コントローラの基本操作を紹介します。ここで操作方法が紹介されていないボタンは、状況によって操作方法が変化するので、本解説書をよく読んでください。またここに紹介されているボタンも、状況によってこの他の操作が可能になる場合があります。



L2ボタン

L1ボタン

R2ボタン

R1ボタン
・カーソルの固定／解除(→2ページ)

□ボタン
・部屋の修正(→19ページ)
・キャンセル

△ボタン
・設置／雇用メニューの表示(→9ページ)

○ボタン
・決定

×ボタン
・スクリーンメニューの表示(→10ページ)

方向キー
・メニューの選択
・カーソルの移動
・画面のスクロール

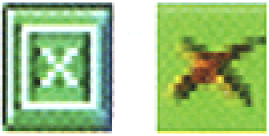
セレクトボタン

スタートボタン
・ポーズメニューの表示(→9ページ)

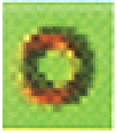
※上記および解説書内に記載されている操作方法はすべて初期設定のものです。

【決定とキャンセルの操作】

ゲーム中に、下のようなマークが表示されることがあります。これは「決定」と「キャンセル」を表わすマークです。何か操作をしていてこのマークが表示されたとき、操作を決定したいときは「○」のマークにカーソルを合わせて○ボタン、キャンセルしたいときは「×」のマークにカーソルを合わせて○ボタンを押してください。



キャンセル



決定

【カーソルの固定／解除】

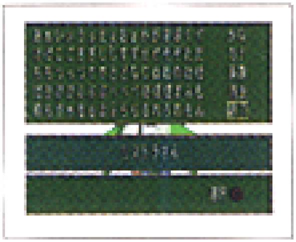
R 1ボタンを押すと、カーソルを固定／解除することができます。固定した状態にしておくと、カーソルはつねに画面の中央に表示され、方向キーを押すことで、画面をスクロールできます。解除した状態にしておくと、方向キーを押すことで、カーソルを画面内で自由に動かせるようになります。状況に合わせて、固定と解除を使いわけてください。以下のようにおぼえておくとよいでしょう。

・画面をスクロールしたいときは「固定」
・画面内のメニューを選択したいときは「解除」

場所によっては、固定した状態にしていると、画面の隅までカーソルが動かないことがあります。そんな場合は、カーソルを解除してから動かしてください。

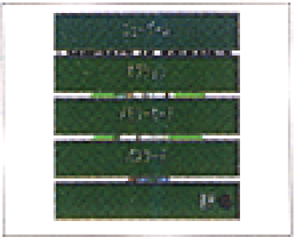
ゲームスタート

【名前の入力】



オープニングムービーが終了すると、名前入力の画面が表示されます。方向キーで文字を選択して、○ボタンで決定してください。文字を削除したいときは「消去」を選んで○ボタン、入力を終了するときは「終了」を選んで○ボタンを押してください。

【メインメニュー】



名前の入力が終了すると、メインメニューが表示されます。以下の4つのメニューを選択してください。△ボタンを押すと、名前入力の画面に戻ります。

●ニューゲーム

レベル1からゲームをスタートできます。新しくゲームをはじめるときは、ここを選択してください。

●オプション

ゲームの設定を変更できます(下記参照)。

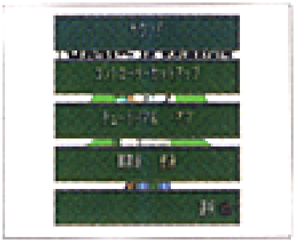
●メモリーカード

セーブしたゲームデータをロードできます。メモリーカードをメモリーカード差込口1に差し込んでから実行してください。

●パスワード

レベル(ステージ)をクリアしたときに表示されるパスワードを入力すれば、各レベルのはじめからゲームをスタートできます。正しい順番にボタンを押してください。

【オプション】



メインメニューで「オプション」を選択すると、ゲームの設定を変更できます。それぞれ次のように変更してください。変更が終了したら、△ボタンを押してメインメニューに戻ってください。

●サウンド

ゲーム中のサウンド音量を変更できます。方向キー上下で「効果音音量」か「アナウンス音量」を選び、左右でメーターを調節してください。変更を決定するときは○ボタン、キャンセルするときは△ボタンを押してください。

●コントローラ・セットアップ

コントローラの操作方法を変更できます。方向キー左右で選択してください。変更を決定するときは○ボタン、キャンセルするときは△ボタンを押してください。

●チュートリアル

方向キー左右で、オン／オフを変更できます。「オン」に設定すると、スタート時に操作方法の解説が表示されるようになります(下記参照)。

●難易度

方向キー左右で、ゲームの難易度を変更できます。

【チュートリアル】

オプション(上記参照)のチュートリアルを「オン」に設定しておいて、「ニューゲーム」で新しくゲームをはじめると、スタート時に操作方法の解説を見ることができます。押すボタン、選択するメニューが画面に赤く表示されるので、画面の指示通りにボタンを押し、メニューを選択していきましょう。ゲームの操作方法が自然に身につくはずです。



開　院

ゲームがスタートした直後は、あなたの病院はまだ開院されていません。開院しないと患者さんは来てくれないので、患者さんを受け入れる準備が整ったら、開院の操作を行う必要があります。準備ができていないうちに開院しても、何もできずに患者さんを怒らせるだけなので、準備が終わってから開院するようにしてください。ゲームスピード(→10ページ)を遅くしておけば、ゲーム内の時間の流れを遅くできるので、準備に時間が掛かってしまうようなときは遅くしておくとよいでしょう。



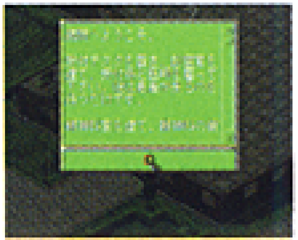
ゲームがスタートして1ヶ月が経過すると、画面にメッセージが表示され、開院するかどうか聞かれます。開院するときは「○」、しないときは「×」を選択してください。開院しなかった場合は、その後1ヶ月ごとに、同じように開院するかどうかを聞かれます。「×」を選び続けた場合は、カレンダーが「4月10日」になると、自動的に開院されます。

ゲームの目的

ゲームクリア

「テーマホスピタル」には12のレベル(ステージ)が用意されています。レベル1からスタートして、最終のレベル12をクリアすれば、感動のエンディングです。レベルをクリアするためには、各レベルごとに設定されているクリア条件を達成する必要があります。

【クリアのアドバイスを表示】



ゲームをスタートすると、画面にクリアのためのアドバイスが表示されます。ゲームをクリアするためには何をすればいいのか、はじめに確認しておきましょう。方向キー上下で、メーセージをスクロールさせることができます。
ゲーム中に、アドバイスをもう1度見たいときは、スタートボタンでポーズメニューを表示して「ブリーフィング(→10ページ)」を選択してください。アドバイスをいつでも見ることができます。

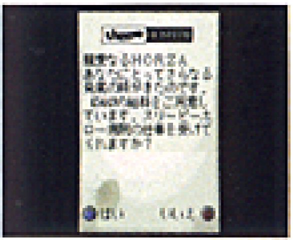
【クリア経過を確認】



クリア条件達成率

現在どれくらいまでクリア条件を満たしているのか、あとどれくらいでクリア条件を達成できるのか。クリアの経過を見たいときは、Xボタンでスクリーンメニューを表示して「全体画面(→27ページ)」を選択してください。
画面の左下に表示されている緑色のグラフが、クリア条件の達成率を表わしています。方向キー左右で条件項目を選択してください。グラフが100%まで達していれば、その条件はクリアできていることを表わしています。すべてのグラフが100%になるように、グラフの伸びが少ない項目に重点をおいて、経営を行いましょう。
くわしくは27ページ「クリア条件達成率」を見てください。

【レベルクリア】



毎年カレンダーが「12月31日」になると、1年が終了します。この時点で、クリア条件をすべて満たしていれば、レベルクリアです。
条件を満たしていると、12月31日を過ぎたときに一通のメールが届きます。現在のレベルを終了して次のレベルへ進むのか、それともこのまま現在のレベルで経営を続けるのか、選択してください。次へ進むときは○ボタン(はい)、そのまま続けるときは×ボタン(いいえ)です。
そのまま同じレベルで経営を続けた場合、定期的にメールが届き、次へ進むか、続けるか、同じように選択することになります。

ゲームオーバー

病院の業績が悪くなると、前ページで説明したクリア条件の達成率を表わすグラフが、下方向(マイナス方向)に伸びていきます。5つの項目(グラフ)のうち、どれか1つでもマイナス100%になった状態で12月31日を迎えると、病院内でのスキャンダルが発覚し、ゲームオーバーとなります。



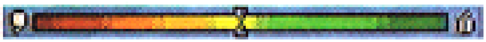
クリア条件達成率

ゲーム画面の解説

ゲーム画面



【評判メーター】



あなたの病院の評判を表わすメーターです。針が中央より右側(緑のゾーン)を指していれば「評判がいい」ことを表わし、左側(赤のゾーン)を指していれば「評判が悪い」ことを表わしています。評判をよくするには、何よりも患者さんを大切にすることです。

【銀行残高】



銀行に預けてあるお金。つまり、現在あなたが使えるお金の残り額を表わしています。ここの表示がマイナスになってしまうようだったら、銀行(→30ページ)から借金をしたほうがいいかもしれません。

【カレンダー】

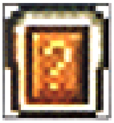


時間の経過を表わします。1月1日からスタートして、12月31日で1年が終わります。1年が終わると、年末評価(→44ページ)の画面が表示され、1年間の業績を振り返ることができます。

【ポップアップアイコン】

ゲーム中、銀行残高の下の位置にアイコンが表示されることがあります。これは、ポップアップアイコンといって、病院内の出来事やトラブルをリアルタイムで連絡してくれるアイコンです。L1ボタンを押すと、アイコンを開くことができます(複数表示されている場合は左側から開きます)。くわしくは40ページ「ポップアップアイコン」を見てください。

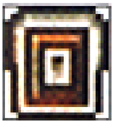

新しい病気の発見


診断不能の通知


辞表の提出


VIPの視察


急患の通知

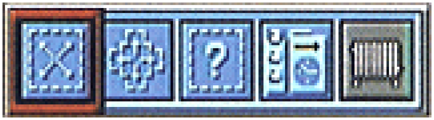

電報の通知

メニューの解説

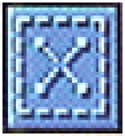
3つのメニュー

「テーマホスピタル」では、3つのメニューを使ってゲームを進めていきます。△ボタンを押すと表示される「設置／雇用メニュー」、×ボタンを押すと表示される「スクリーンメニュー」、スタートボタンを押すと表示される「ポーズメニュー」の3つです。

【設置／雇用メニュー】

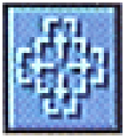


△ボタンを押すと表示されます。患者さんの病気を治すための部屋の設置、病院で働いてもらうスタッフの雇用など、おもに病院の設計に関する操作を行うメニューです。以下の5つのアイコンを操作してください。



部屋を作る

診断の部屋、治療の部屋など、患者さんの病気を治すための部屋を設置します。くわしくは15ページを見てください。



通路の設備

受付デスクやベンチ、自動販売機など、病院の通路に置くアイテムを設置します。くわしくは18ページを見てください。



部屋の修正

すでに設置した部屋やアイテムの設置場所を変えたり、撤去したりできます。くわしくは19ページを見てください。



スタッフを雇う

医者や看護婦、作業員など、病院で働くさまざまなスタッフを雇用します。くわしくは21ページを見てください。



ヒーター温度調整



病院内の温度を調節します。「暖房機（→17ページ）」を設置しているときのみ使用可能です。カーソルを「+」または「−」に合わせて○ボタンを押し、温度を調節してください。患者さんやスタッフが寒がっているようだったら温度を上げ、暑がっているようだったら下げてあげましょう。下に表示されている数字は、1ヶ月分の暖房費を表わしています。

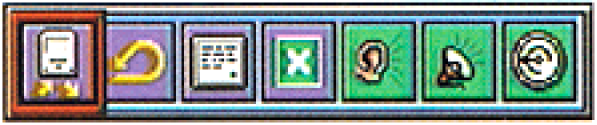
【スクリーンメニュー】

×ボタンを押すと表示されます。研究方針の決定、経営方針の決定、スタッフの勤務状況チェックなど、おもに病院の運営に関する操作を行うメニューです。8つのアイコンを操作することができます。くわしくは25ページ「スクリーンメニュー」を見てください。



【ポーズメニュー】

スタートボタンを押すと表示されます。データのロード／セーブ、サウンド音量の変更など、おもにゲームのシステムに関する操作を行うメニューです。以下の7つのアイコンを操作してください。





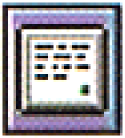
ロード／セーブ

ゲームのロード／セーブを行います。くわしくは45ページを見てください。



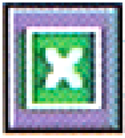
このレベルをやりなおす

ゲームを終了して、現在のレベルのはじめから再スタートします。



ブリーフィング

レベルクリアのためのアドバイスを表示します。



やめる

ゲームを終了して、メインメニューに戻ります。



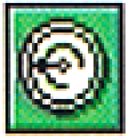
効果音音量

効果音量を調節します。L2・R2ボタンを押してメーターを調節してください。



アナウンス音量

病院内に放送されるアナウンス音量を調節します。L2・R2ボタンを押してメーターを調節してください。



ゲームスピード

ゲーム内の時間の流れを調節します。 L2・R2ボタンを押してメーターを調節してください。部屋を設置していたらアッという間に時間が進んでしまった、なんていうことがないように、操作に時間が掛かりそうなときはスピードを遅くしておくことをおすすめします。

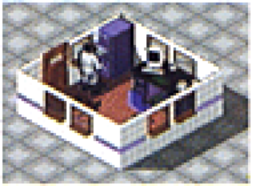
部　屋

部屋の種類

部屋は「診断」「治療」「クリニック」「設備」の4つに分類されています。それぞれが何を行うための部屋なのか、しっかりと役割をおぼえておいてください。

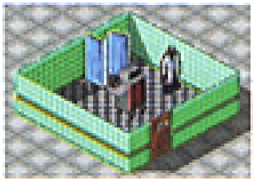
【診断】

病名は何なのか？　治療法はどうするのか？　あらゆる角度から、患者さんの体をチェックするのが「診断」の部屋です。さまざまな診断機材を使って、病名を診断していきます。
はじめは数種類しか設置することができませんが、研究(→31ページ)を行うことで、次々と新しい部屋を開発することができます。部屋の種類が少ないうちは、診断不能で病名がわからないままの患者さんが続出するでしょう。けれど、研究によって種類が増えれば、より精密な診断を行えるようになり、ほとんどの患者さんの病名がわかるようになります。以下の4つの種類は、ゲームスタート時から設置できるものです。



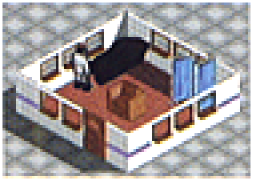
●診察室

すべての患者さんが、はじめにここで診察され、病名が診断されます。診察室がなかったら、患者さんの診断ができないので、忘れずに設置してください。この部屋での診察で病名が判明しなかった場合(そんな場合がほとんどです)は、他の部屋でさらにくわしい診察を受けることになります。



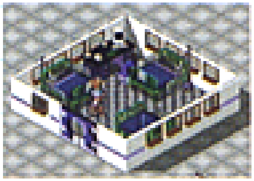
●検査室

「診察室」で病名が不明だった患者さんを、さらにくわしく検査する部屋です。ここの検査でも結果が出ない場合(結構あります)は、さらに別の部屋での検査が必要になります。



●精神科

「診察室」で精神的な症状が発見されると、精神科に通されます。この部屋で、さらにくわしい診断／治療を行います。次ページで説明する「治療」の部屋の中にも精神科がふくまれていますが、どちらも同じものなので、2種類設置する必要はありません。精神科は「診断」と「治療」の2つの機能を持っているのです。なお、この部屋で働けるのは精神科医(→24ページ)だけです。精神科医の資格を持った医者を雇ってください。

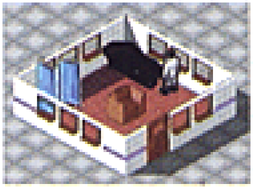


●病室

「診察室」で、入院の必要があると判断されると、患者さんを病室へ収容します。この部屋で、さらにくわしい診断／治療を行います。また手術前の患者さんを静養させる目的にも使用されます。次ページで説明する「治療」の部屋の中にも病室がふくまれていますが、どちらも同じものなので、2種類設置する必要はありません。病室は「診断」と「治療」の2つの機能を持っているのです。なお、この部屋で働けるのは看護婦(→20ページ)だけです。看護婦を雇ってください。

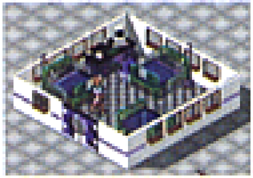
【治療】

病名が診断された患者さんに対して、治療をほどこすのが「治療」の部屋です。薬の処方だけで簡単に治る病気、しばらく入院してじっくり療養する必要がある病気、一刻も早く手術をしなくてはならない病気など、どんな病気にも対応できるように、十分な部屋を用意しましょう。全部で以下の4つの種類があります。



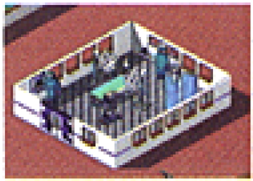
●精神科

前ページで説明した「診断」の部屋にふくまれている精神科と同じものです。精神的な病の診断／治療を行います。ここで働けるのは精神科医(→24ページ)だけなので、精神科医の資格を持った医者を雇ってください。



●病室

前ページで説明した「診断」の部屋にふくまれている病室と同じものです。患者さんを入院させて、診断／治療を行います。また手術前の患者さんを静養させる目的にも使用されます。この部屋で働けるのは看護婦(→20ページ)だけなので、看護婦を雇ってください。



●手術室(レベル3から登場)

体内の異物を摘出して治療するための部屋です。手術を行うには2人の外科医(→24ページ)が必要なので、外科医の資格を持った医者を2人雇ってください。手術を行う前に、患者さんは「病室」で静養する場合があります。手術室を設置するときは、必ず同時に病室も設置するようにしてください。

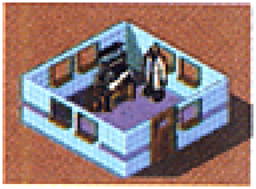


●薬局

薬の服用が必要な患者さんに、薬を処方してあげる部屋です。薬を飲んだ患者さんは、元気に回復して病院をあとにすることでしょう。この部屋で働けるのは看護婦(→20ページ)だけなので、看護婦を雇ってください。

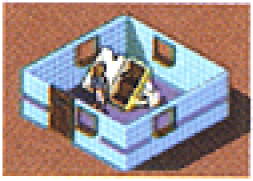
【クリニック】

病名が診断された患者さんの中には、前ページで説明した「治療」の部屋では手におえない特殊な病気の人たちがいます。彼らを治療するために必要な、特殊な治療機材が置かれているのが「クリニック」の部屋です。ゲームスタート時には、設置できる部屋はほとんどありません。研究(→31ページ)を行って、新しい部屋の開発を進めていきましょう。
特殊な病気にはどのような種類があり、それを治療するにはどのような機材が必要なのか、それを追求するのが医学の道であり、「テーマホスピタル」のテーマでもあります。以下では、そのほんの一部を紹介しましょう。



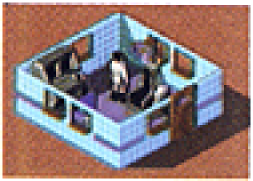
●ベロ切り機室

ベロがたれ下がってしまう特殊な病気「ベロ出し病」を治療する部屋。舌切り機を使って、たれ下がったベロを切断します。



●整骨科

骨折してしまった患者さんの骨を復元する部屋です。接骨機を使って、折れた骨を瞬時につなぎ合わせる治療を行います。この部屋で働けるのは看護婦(→20ページ)だけなので、看護婦を雇ってください。



●増毛科

毛髪がすべて抜け落ちる恐怖の病気「ツルピカ病」を治療します。毛髪調整機を使って、患者の頭皮に毛根を植えつけます。

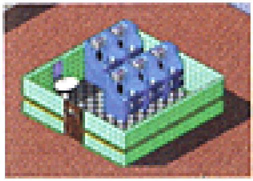
【設備】

患者さんの治療には直接関係ありませんが、病院を運営していくうえでなくてはならないのが「設備」の部屋です。医者や看護婦が休憩をとるための部屋や、新しい薬や治療法の研究を行う部屋など、十分な設備を用意して、快適な環境をつくるようにしましょう。全部で以下の４つの種類があります。



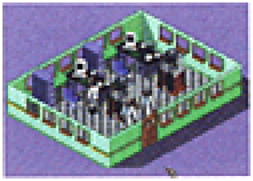
●休憩室

疲れてヘトヘトになったスタッフが、休憩をとるための部屋です。休憩をとらせないで働かせてばかりいると、待遇の悪さに憤慨して辞表を提出するスタッフが続出する恐れがあります。スタッフの人数に合わせて、部屋の大きさも考慮してあげましょう。



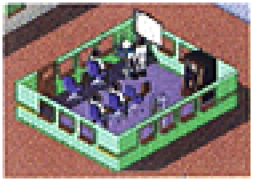
●トイレ

自然現象は誰にでも起こります。ましてや、病院が混んでいたり、診察が長引いたりしたときはなおさらです。そんなとき、トイレがなかったら、患者さんはどうすると思いますか？ あとでクサイ思いをしないように、忘れずに設置してあげましょう。



●研究室(レベル2から登場)

新しい病気の診断法や治療法、新しい薬など、さまざまな研究を行う部屋です。研究を進めていけば、それまで治療できなかった病気を治す薬を処方できるようになったり、「診断」「クリニック」の部屋に新しく設置できるものが増えて、よりたくさんの患者さんを治療できるようになったり、病院がどんどん進化していきます。ここで働けるのは研究医だけなので、研究医の資格を持った医者を雇ってください。くわしくは31ページ「研究」を見てください。



●講義室(レベル4から登場)

能力レベルの高い医者が講師となり、他の医者たちに講義を行う部屋です。講義を受けた医者のレベルはどんどん上がり、病院の評判も上がっていくでしょう。講師となる医者が資格(外科医／精神科医／研究医の資格)を持っていた場合は、その資格も講義を受けていた医者に受け継がれます。くわしくは33ページ「講義」を見てください。

部屋を作る

設置／雇用メニューから「部屋を作る」のアイコンを選択すると、部屋設置パネルが表示されます。まずは左側に表示される種類を選択して、次に右側に表示される部屋の中から、設置するものを選択してください。設置する部屋が決まったら、以下の手順で設置を行いましょう。キャンセルは□ボタンで可能です。

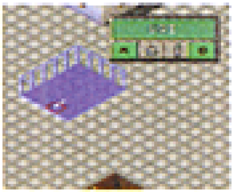




1.設置場所の決定

画面に表示される青い枠は、部屋を設置するために必要な最低面積を表わしています。方向キーで設置する場所まで動かして、○ボタンを押してください。このとき、設置面積内に障害物があると枠が赤く表示され、設置ができなくなります。枠の全体が青く表示される場所まで動かしてから、○ボタンを押すようにしてください。

また設置面積内を患者さんやスタッフがちょうど歩いているときだったりすると、設置ができません。歩き去るのを待ってから設置しましょう。



2.設置面積の拡張

設置面積(部屋の大きさ)の変更を行います。青い枠の4つの角、または4つの辺にカーソルを合わせて(カーソルの形が矢印に変わります)、○ボタンを押しながら、面積を広げたい方向へ方向キーを押してください。大きさが決まったら、△ボタンで決定です。



3.ドアと窓の設置

青い枠の4つの辺(部屋の壁になる部分)のどこかに、ドアを設置します。方向キーでカーソルを動かして、○ボタンで決定してください。続いて窓を設置します。方向キーでカーソルを動かして、ドアと同じように設置してください。窓はいくつでも設置できます(たくさんあったほうが中で働くスタッフは喜ぶようです)。ドアと窓の設置が終わったら、△ボタンで決定してください。



機材パネル

4.機材の設置

部屋の中に、さまざまな機材を設置します。画面右上の「機材パネル」の中に、最低設置するべき機材のリストが表示されます(機材パネルの使いかたは後記で説明します)。L1ボタンで機材の種類を選択、L2・R2ボタンで設置する向きを変更し、方向キーで設置場所を選んで、○ボタンで設置してください。機材の設置にはある程度の空き面積が必要となり、面積が十分でない場所には設置できません。機材の色がカラーで表示される場所が設置できる場所、モノクロで表示される場所が設置できない場所です。設置場所を選ぶときは、機材の色に注意しましょう。リストに表示されていた機材をすべて設置し終わり、特に追加購入する機材がない場合は、△ボタンを押してください。これで部屋の設置は完了です。機材を追加購入する場合は、まだ△ボタンを押さずに下記の操作を行ってください。



購入する数

購入アイコン

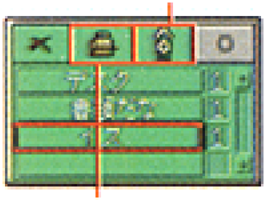
5.機材の追加購入

機材パネルのリストにあった機材は、必要最低限のものだけです。この他に追加で機材を購入したいときは、機材パネルの「レジアイコン(下記参照)」を選んでください(またはセレクトボタンを押す)。左写真のように追加購入できる機材のリストが表示されます。方向キー上下で、リストから購入する機材を選び、○ボタンを押します。○ボタンを押した回数で、購入する数を決めることができます(数を減らすときは△ボタン)。購入数が決まったら、リストの下部にある「購入アイコン」を選び(またはセレクトボタンを押す)、「4」で説明した設置方法と同じように設置してください。病室にはベッドを追加購入したほうが、多くの患者さんを入院させることができるし、研究室にはデスクやコンピュータを追加購入したほうが、より早く研究結果が得られるようになります。追加購入を効果的に使いましょう。

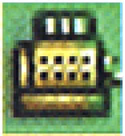
【機材パネル】

「機材パネル」の上部に表示されている2つのアイコンは、以下のような使いかたをすることができます。カーソルをアイコンに合わせて、○ボタンを押してください。カーソルが固定された状態(カーソルが動かない)のときは、R1ボタンで解除してから動かしてください。

ピンセットアイコン



レジアイコン



●レジアイコン

機材を追加購入することができます。このアイコンを選択すると、追加購入できる機材のリストが表示されます。



●ピンセットアイコン

設置した機材の場所を変更できます。このアイコンを選択すると、カーソルがピンセットの形に変わります。設置されている機材にピンセットを合わせて○ボタンを押すと、機材を持ち上げることができるので、方向キーで新しい設置場所を選び、L2・R2ボタンで向きを変えて、○ボタンで設置しなおしてください。機材を間違った場所に設置してしまったときには、この方法で場所を移動しましょう。

通路の設備

アイテムの種類

受付デスク、ベンチ、観葉植物など、通路の設備には「目立った働きはしないけど、なくてはならない」というアイテムがそろっています。それぞれがどのような役割を持っているかを把握して、設置場所、設置数を考えましょう。「消火器」「暖房機」「観葉植物」は、通路だけではなく、部屋の中にも設置できます。



●受付デスク

来院した患者さんを、順番に診察室へ通す役割をもっています。これがなかったら、患者さんは診察室へ行くことができないので、絶対に設置してください。受付デスクで働けるのは、受付係(→20ページ)だけです。1つの受付デスクに対して、1人の受付係を雇いましょう。



●ベンチ

診察や治療を待つ間、患者さんが座るためのベンチです。病気やケガの患者さんを長時間立ちっぱなしで待たせる…そんなことをしたら、病院の評判にかかわります。患者さんの人数に合うように、十分な数を設置してあげましょう。また患者さんは、診察などの順番を待っている間、どんなに診察室から遠く離れた場所にベンチがあったとしても、そこまで歩いて行って意地でも座ろうとします。これでは診察時間のロスになってしまうので、部屋の周りには、ある程度の数のベンチを設置したほうがよいでしょう。



●自動販売機

待ち時間が長いときや、暑い夏の日には、やっぱりのどが渇きます。そんなとき、患者さんののどをうるおしてくれるのが自動販売機です。売り上げは病院の収入になるので、設置しておいて損はないでしょう。ただし設置場所によって、販売数に大きく影響が出るため、患者さんの需要が多い場所を見極めて設置してください。



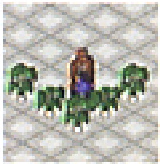
●消火器

万が一、事故が起きたら…。患者さんたちは、つねに不安を抱いています。消火器を設置しておけば、そんな不安も解消されるでしょう。VIPが視察(→41ページ)に来たときに、消火器が設置されているのを見れば、安全性を高く評価してくれるに違いありません。



●暖房機

病院内が寒かったら、患者さんの病状が悪化しかねません。スタッフたちも、寒風吹きすさぶ病院でなんか、働きたくもないでしょう。暖房機を設置して、病院内の温度を快適に保つように心掛けてください。温度の調整については9ページ「ヒーター温度調整」を見てください。



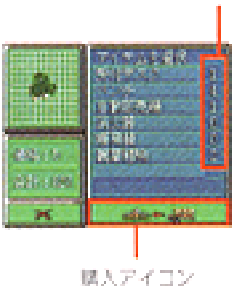
●観葉植物

緑は人の心を和ませる…そうです。観葉植物を設置しておけば、診察を待っている患者さんのイライラは解消されるし、ハードワークで疲れているスタッフもリラックスできるのです。ただし、世話をなまけてはいけません。作業員(→20ページ)を雇って、水をやる必要があります。さもないと植物は枯れ、かえってみんなを悪い気分にさせてしまいます。

アイテムの設置

設置／雇用メニューから「通路の設備」のアイコンを選択すると、アイテム設置パネルが表示されます。以下の手順で設置を行ってください。キャンセルは□ボタンで可能です。





1.アイテムと数の選択

方向キー上下で購入するアイテムを選び、○ボタンを押してください。○ボタンを押した回数で、購入する数を決めることができます(数を減らしたいときは△ボタン)。購入数が決まったら、パネルの下部にある「購入アイコン」を選んでください。



2.アイテムの設置

画面右上に表示されるパネルの中に、購入したアイテムのリストが表示されます。L1ボタンで設置するアイテムを選択、L2・R2ボタンで設置する向きを変更し、方向キーで設置場所を選んで、○ボタンで設置してください。
アイテムの設置には、ある程度の空き面積が必要となり、面積が十分でない場所には設置できません。アイテムの色がカラーで表示される場所が設置できる場所、モノクロで表示される場所が設置できない場所です。設置場所を選ぶときは、アイテムの色に注意しましょう。

部屋の修正

修正の実行

部屋やアイテムの設置に失敗したときは、撤去したり、設置場所を移動したりして、修正を加えるようにしましょう。設置／雇用メニューから「部屋の修正」のアイコンを選択すると(または□ボタンを押す)、カーソルがハサミの形に変わります。部屋とアイテムを、それぞれ以下のように修正してください。

【部屋を修正する】



部屋にハサミカーソルを合わせて、○ボタンを押すと、右上に「機材パネル」が表示されます。機材を追加購入したい、または部屋の中の機材を別の場所に移動したいときは、パネルを操作してください。機材パネルの使いかたについては16ページを見てください。
機材パネルが表示されている状態で□ボタンを押すと、部屋を設置する前の状態(青い枠の状態)に戻すことができます。部屋の設置面積を変えたいときなどは、この状態からもう1度設置しなおしてください。青い枠の状態で、さらに□ボタンを押すと、部屋を撤去するかどうか聞かれます。ここで「○」を選べば、部屋の撤去が実行されます。

【アイテムを修正する】



間違って設置してしまったアイテムは、撤去することもできるし、どこか別の場所へ移動して設置しなおすこともできます。

●撤去する

撤去したいアイテムにハサミカーソルを合わせて○ボタンを押し、続いて□ボタンを押すと撤去することができます。

●移動する

移動したいアイテムにハサミカーソルを合わせて○ボタンを押すと、アイテムを持ち上げることができます。方向キーで新しい設置場所を選び、L2・R2ボタンで向きを変えて、○ボタンで設置しなおしてください。

スタッフ

スタッフの種類

病院で働くスタッフには4つの職種があります。いくら部屋を設置して、アイテムを設置したとしても、スタッフがいなかったら病院は運営していけません。優秀な人材を雇用することも、病院を発展させるためには重要なのです。



●医者

病院でもっとも重要な役割を果たすのが医者です。医者の中にも、能力レベルが高かったり低かったり、特別な資格を持っていたり、さまざまな人物がいます。くわしくは24ページ「医者の能力レベルと資格」を見てください。



●看護婦

病院の華、白衣の天使といえば彼女たちです。「薬局」「病室」「整骨科」で働けるのは彼女たちだけなので、各部屋を設置したときは、忘れずに雇用してください。



●作業員

病院内の清掃、診断機材／治療機材の修理、観葉植物の水やり、この3つの仕事をこなします。自動的に汚れている場所を見つけて掃除してくれるし、自動的に故障している機材を見つけて修理してくれるし、自動的に枯れそうな植物を見つけて水をやってくれます。特別な操作をする必要はありませんが、3つの仕事のうち、どれに重点をおいて作業を行うかを設定しておくことができます。くわしくは36ページ「作業割り振りメーター」を見てください。



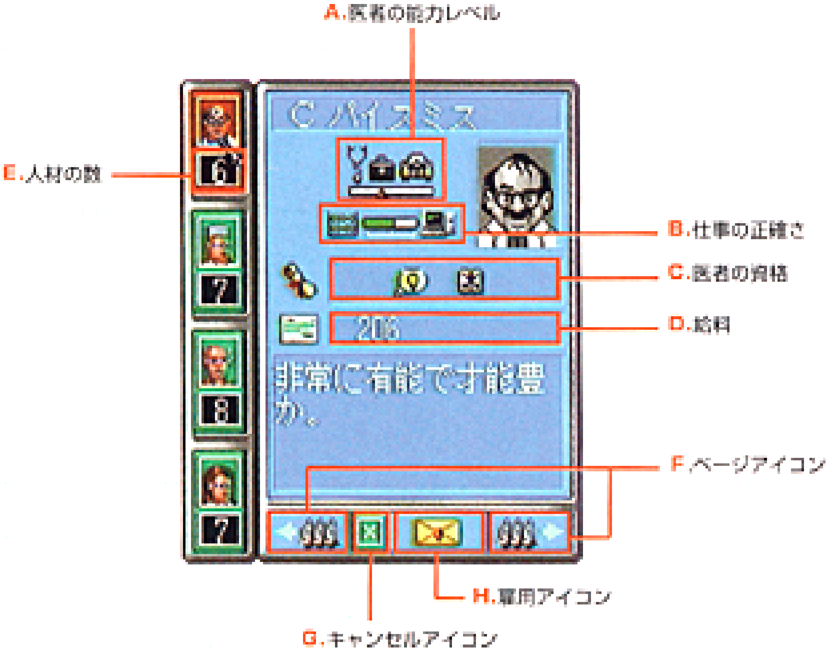
●受付係

受付デスク(→17ページ)に座り、来院した患者さんを順番に診察室へ通す仕事をしています。彼女がいなかったら、患者さんは入口でウロウロするばかりで、診察を受けることができません。受付デスクを設置したら、受付係を雇う。この2つはセットで考えてください。受付デスクを2つ設置した場合は、当然、受付係も2人必要です。

スタッフを雇う

設置／雇用メニューから「スタッフを雇う」のアイコンを選択すると、雇用パネルが表示されます。雇用パネルには、現在どこの病院にも所属していないフリーのスタッフの人材情報が表示されています。情報をよく確認してスタッフの能力を見極め、優秀な人材を雇用してください。人材を必要としているのは、あなただけではありません。他のライバル病院も、必死に人材を探しています。どのスタッフを雇用しようか、のんびり考えていると、ライバル病院に先を越されて、無能なスタッフしか残ってない…なんていうこともありえるので、雇用の操作はテキパキと行う必要があります。

資格を持った医者は人気があるため、なかなか雇用パネルに載らない場合もあります。雇用パネルの人材情報は、月のはじめに更新されるので、毎月１日にチェックすれば、優秀な人材をゲットしやすいでしょう。雇用パネルには、以下のような情報が表示されています。スタッフの能力を見極める手掛かりにしてください。



A.医者の能力レベル

医者にのみ表示。「聴診器」「診療鞄」「高級車」の3つのマークと、その下のメーターで、医者の能力レベルを表わしています。くわしくは24ページ「医者の能力レベルと資格」を見てください。

B.仕事の正確さ

仕事の正確さを表わします。緑色のメーターが長いほど、仕事を正確に、テキパキとこなせることを表わしています。

C.医者の資格

医者にのみ表示。ここに表示されているマークは、その医者が持っている特殊な資格を表わしています。資格がないと治療できない病気もあるので、何の資格を持っている医者なのか、雇う前に確認しておきましょう。マークが表示されていない医者は、何の資格も持っていません。くわしくは24ページ「医者の能力レベルと資格」を見てください。

D.給料

スタッフに支払う給料を表示します。能力レベルが高く、仕事が正確なほど、給料も高くなります。安月給で無能なスタッフを雇うか、高給で有能なスタッフを雇うか、サイフの中身と相談してください。

E.人材の数

雇用パネルに載っている、フリーのスタッフの数が表示されています。他のライバル病院に雇用されると、どんどん数が減っていくので、先を越されないようにしましょう。

F.ページアイコン

ここにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、人材情報のページをめくって、次の人材を見ることができます。

G.キャンセルアイコン

ここにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、スタッフの雇用をキャンセルして、雇用パネルを閉じます。□ボタンでもキャンセル可能です。

H.雇用アイコン

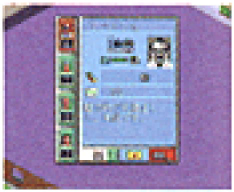
スタッフを選び、ここにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、雇用を決定できます。△ボタンでキャンセル可能です。

能力を確認できたら、さっそく雇用してみましょう。次ページの手順で雇用を行ってください。



1.職種を選択

雇用パネルの左側に「医者」「看護婦」「作業員」「受付係」の順に職種が表示されています。方向キー上下で選択し、○ボタンを押すと、右側に人材の情報が表示されます。



2.人材を選択

カーソルを「ページアイコン」に合わせて○ボタンを押すと(またはL2・R2ボタンを押す)、人材情報のページをめくることができます。仕事の正確さや給料など、ページをめくって能力をチェックして、雇う人材を選んでください。



3.雇用の決定と配置

カーソルを「雇用アイコン」に合わせて○ボタンを押すと(または△ボタンを押す)、スタッフを雇用できます。雇用後、方向キーで配置する場所を選び、○ボタンで配置してください(△ボタンでキャンセル可能)。あとはスタッフが自動的に動いて、仕事をはじめてくれます。



4.配置場所の移動と解雇

配置したあと、スタッフは自動的に効率よく働いてくれますが、中には見当ハズレな方向に歩いていったり、仕事をしないでサボってばかりいたりするスタッフもいます。そんなときは、正しい場所に配置しなおして、きちんと仕事をさせましょう。また雇用しなくてもいいスタッフを雇ってしまった場合や、雇いすぎたから人員を減らしたい場合などは、解雇する必要もあります。配置場所の移動と解雇については、36ページ「ピンセットアイコン」および「解雇アイコン」を見てください。

医者の能力レベルと資格

高い能力を持ち、たくさんの資格を持っている優秀な医者。能力も低いし、資格もないタダの医者。雇用できる医者にも、能力や資格によってさまざまな違いがあります。ここでは、医者の能力の見わけかたについて説明していきます。まずは雇用パネルを見てみましょう。パネルに表示されているメーターとマークで、医者の能力レベル、資格をチェックすることができます。



能力レベル　資格

【能力レベル】

医者の能力レベルを表わしています。3つのマークが能力レベルのランクを表わしていて、その下にあるメーターの中の▲矢印が、3つのマークのどれを指しているかで能力レベルが決まります。レベルが高い医者のほうが、いい仕事をしてくれるはずです。

聴診器…ジュニアレベル。まだまだ甘ちゃんの医者。

診察鞄…ドクターレベル。そこそこ経験のある医者。

高級車…コンサルタントレベル。豊富な知識と技術を持った医者。

メーターの▲矢印が「聴診器」を指していたら、その医者はジュニアレベルということになります。コンサルタントレベルの医者を講義室に配置すれば、講師となって講義をはじめてくれます。レベルの低い医者に講義を受けさせれば、やがて高いレベルの医者に成長をとげるでしょう。くわしくは33ページ「講義」を見てください。

【資格】

ここに表示されるマークの種類によって、その医者が持っている資格を見わけることができます。何の資格も持っていなかったり、複数の資格を持っていたり、医者によってさまざまなので、必ずチェックしてください。また資格をチェックするときには、上記で説明した能力レベルについても同時にチェックすることが大切です。資格を持っていても能力がジュニアレベルだったり、まったく資格がなくてもコンサルタントレベルだったり、医者によって個人差があるからです。資格をたくさん持っていて、能力がコンサルタントレベル…という医者がいちばん優秀なのですが、そんな人物にはなかなか出会えないのが現実のようです。

精神科医

本のマークは、精神科医の資格を表わしています。精神科で働けるのは、精神科医の資格を持っている医者だけです。

外科医

メスのマークは、外科医の資格を表わしています。手術室で外科手術を行うためには、外科医の資格を持った医者が2人必要です。

研究医

電球のマークは、研究医の資格を表わしています。研究室で研究を行えるのは、研究医の資格を持った医者だけです。くわしくは31ページ「研究」を見てください。

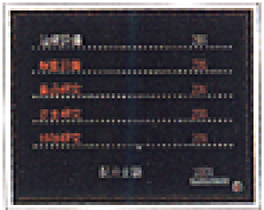
スクリーンメニュー

スクリーンメニューの表示・・・・・



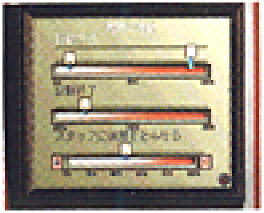
×ボタンを押すと、スクリーンメニューが表示されます。スクリーンメニューは、研究方針の決定、経営方針の決定、スタッフの勤務状況チェックなど、おもに病院の運営に関する操作を行うメニューです。以下の8つのアイコンを操作してください。

【研究画面】



「研究室」を設置しているときのみ使用可能です(レベル2から設置できます)。どのような方針で研究を行っていくのか、研究の方針を設定します。研究の進行状況をチェックすることも可能です。くわしくは32ページ「研究画面の使いかた」を見てください。

【方針画面】



どのようなやりかたで病院を経営していくのか、経営の方針を設定することができます。画面に表示される3つのメーターを使って、以下のように設定してください。方向キー上下でメーターを選択、左右でメーターの針を動かすことができます。

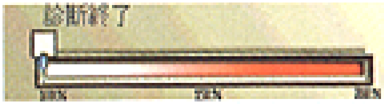
●診断方法(上のメーター)



患者さんを診断するときの方針を設定するメーターです。メーターのメモリ(%)は「治療法の研究状況(研究がどれくらい進んでいるか)」を表わしていて、2つの針はそれぞれ「家に帰らせるタイミング」「強引に治療するタイミング」を表わしています。方向キー上下で針を選択して、左右で動かしてください。例えば「家に帰らせる」の針をメモリの「10%」の

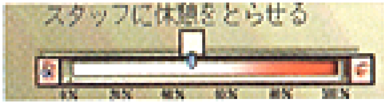
位置に設定しておくと、治療法の研究状況が10%に達していないときは、自動的に患者さんを家に帰らせることになります(治療はしません)。メモリを高い位置に設定すればするほど"ハッキリと治療法が確立するまで治療はしない"という、マジメな方針にすることができます。「強引に治療する」の針をメモリの「90%」の位置に設定しておくと、治療法の研究状況が90%まで達していれば、強引に患者さんを治療してしまいます(10%ぶんは治療法が不明なので失敗する可能性があります)。メモリを低い位置に設定すればするほど"治療法が確立してなくても強引に治療しちゃえ"という、いい加減な方針にすることができます。このように針を設定しておけば、治療法がまだ100%確立していないときに、患者さんを「家に帰らせる」のか「強引に治療する」のか、コンピュータが自動的に判断して実行してくれます。コンピュータが判断つかないような状況のときは、ポップアップアイコンに「診断不能(→41ページ)」のアイコンが表示されるので、あなたの手で指示してあげてください。

●診断終了(中央のメーター)



患者さんの治療を終了するタイミングを設定するメーターです。針をいちばん左の位置(100%)に設定しておくと、患者さんが100%完治したら、その時点で治療を終了し、患者さんを家に帰らせます。逆に針を右側(200%の側)に設定すればするほど、患者さんが完治したあとも必要のない診察や治療をほどこし、患者さんから余計な治療費をせしめることができます。「200%」にしておけば、通常の2倍の治療費が手に入るわけです。少し良心が痛みますが、資金に困っているときには、おいしい話です。ただし、あまりやりすぎると、患者さんは病院に対して疑問を抱き、お金を払わずに帰ってしまう場合もあります。

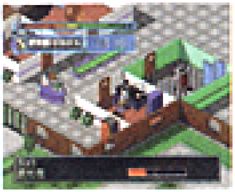
●スタッフに休憩をとらせる(下のメーター)



どれぐらい疲労がたまったらスタッフを休ませるか、休憩のタイミングを設定するメーターです。例えば、針を「100%」に設定すると、スタッフは体力の限界ギリギリまで働き続け、疲れが100%たまると、やっと休憩をとるようになります。けれど、これではあまりにも働かせすぎで、仕事中にイライラして患者さんへの接しかたが雑になり、病院の評判を悪くします。逆に「0%」に設定すると、疲れてもいないのに、ずっと休憩をとるようになってしまいます。休ませすぎないように、また働かせすぎないように、適度な設定を行ってください。ただし、休憩室(→14ページ)を設置していないと、スタッフは休憩をとることができません。必ず設置してください。

疲労メーターをチェック

働いているスタッフに、カーソルを合わせてみてください。画面下に、疲労度を表わすメーターが表示されます。赤いメーターが右側にのびているほど、スタッフが疲れていることを表わしています。



【全体画面】

自分の病院とライバル病院の経営状態を比較したり、クリア条件の達成率を確認したりできます。画面内のグラフやメーターの見かたは、以下の通りです。



A.病院の名前

あなたの病院の名前、ライバル病院の名前が表示されています。方向キー上下で選択してください。自分の名前を選択すれば「患者さん分散グラフ」「クリア条件達成率」の表示が自分の病院のものになり、ライバル病院の名前を選択すれば、表示がライバル病院のものになります。

B.患者さん分散グラフ

あなたの病院とライバル病院が、どれくらい患者さんを集めているか、円グラフで表示します。

C.ステータスメーター

病院内のさまざまなステータスを表示します。上のメーターは、患者さんとスタッフの「幸せ度」を表わしています。針が右側を指しているほど、幸せな状態です。患者さんをきちんと治療して、スタッフに十分な給料と環境を与えていれば、メーターは上がるでしょう。中央のメーターは、患者さんの「のどの渇き度」を表わしています。針が左側を指しているほど、のどが渇いている状態です。病院内に十分な数の自動販売機を設置しましょう。下のメーターは「病院内の温度」を表わしています。針が左側を指しているほど温度が低く、右側を指しているほど高い状態です。針が中央の位置(ちょうどいい温度)を指すように、暖房機の温度を調整(→9ページ)しましょう。

D.クリア条件達成率

プレイ中のレベル(ステージ)に設定されているクリア条件を、現在どれくらいまで達成できているのか、その数値を見ることができます。方向キー左右で、条件項目を選択してください。項目には、以下の5種類があります。緑色のグラフが100%まで達していれば、その条件はクリアできていることを表わします。すべてのグラフが100%になればレベルクリア(→6ページ)です。業績が悪くて数値がマイナスになると、グラフが下方向に伸びます。5つの項目(グラフ)のうち、どれか1つでもマイナス100%になると、ゲームオーバー(→6ページ)です。

- 評判………………病院に対する患者さんの評判。
- 銀行残高…………あなたが使えるお金の残り額。
- 治療患者の割合…来院者数に対する治療者数の割合。
- 治療患者数………治療した患者さんの数。
- 病院価値…………病院価値(→30ページ)の数字。

【スタッフ画面】

雇っているスタッフのリストを表示します。楽しく仕事をやっているか、疲れてはいないか、1人1人の状況をチェックすることができます。がんばっているスタッフには、ボーナスや昇給を考えてあげるのもいいかもしれません。方向キー左右でスタッフの職種、上下で人物を選択してください。



ステータスメーター　人事操作欄

●ステータスメーター

各スタッフの個人のステータスが表示されます。黄色いメーターは「やる気」、赤いメーターは「疲労度」、緑色のメーターは「仕事の正確さ」を表わしています。いちばん上の列にあるメーターは、その職種全体のステータスです。

●人事操作欄

方向キー上下で人物を選択すると、その人物の人事操作を行えるようになります。ボーナスを与えるときは△ボタン、昇給させるときは□ボタン、解雇するときは×ボタンを押してください。ステータスメーターの「やる気」を見て、やる気のないやつはクビにしたほうがいいかもしれません。

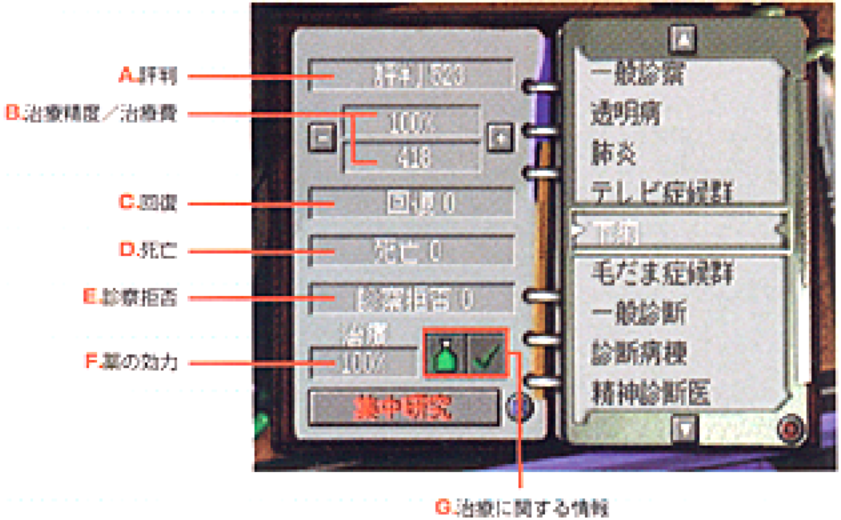
【詳細地図画面】

空いている敷地を購入して、病院の立地面積を広げることができます。経営が軌道にのってきたら、病院を大きくしてみましょう(レベル2から可能)。青色で表示されているのが、あなたの病院が建っている敷地。赤色で表示されているのが、現在購入できる敷地です。購入する敷地にカーソルを合わせて、□ボタンで購入してください。カーソルを敷地に合わせて△ボタンを押すと、ゲーム画面でその敷地を見ることもできます。



【ケースブック】

現在までに発見された病気のリストが表示されます。スタート時は数種類しかありませんが、新しい病気が発見されるたびに種類が増えていきます。その病気の治療法は何なのか、治療することができるのかなど、病気に関するさまざまな情報を見ることができます。方向キー上下で病名を選択してください。画面の見かたは以下の通りです。また、治療できない病気に関しては、集中的に研究することも可能です。病気を選んで×ボタンを押せば「集中研究」を実行できます(もう1度×ボタンでキャンセル)。ただし集中研究を行うときには、事前に研究室を設置して、研究画面(→32ページ)の特殊研究の項目に金額を振りわけておく必要があります。



A.評判

その病気の治療に対する患者さんの評判を表示します。

B.治療精度／治療費

その病気の治療精度(丁寧に治療するか適当に治療するか)と、治療費を設定できます。方向キー左右で数字を決めてください。上の数字が治療精度、下が治療費です。治療精度を100％以下にすると、いいかげんな治療を行い、患者1人あたりの治療時間を短くできますが、治療ミスが起きる(死者が出る)場合があります。100％以上にすると、丁寧すぎる治療を行い、治療時間が長くなりますが、治療費を多く得ることができます。通常は100％に設定しておけば問題ないでしょう。

C.回復

その病気を回復させた患者さんの数を表示します。

D.死亡

その病気によって死んでいった患者さんの数を表示します。

E.診察拒否

その病気の治療法が不明なため、家に帰らせた患者さんの数を表示します。

F.薬の効力

薬で治療できる病気のみ表示。その病気に対して、薬の効力がどれくらいあるのかを表示します(最大100%)。数値が低い病気は、薬局で薬を処方しても回復する可能性は低くなります。研究(→31ページ)を行えば、ここの数値も上がるでしょう。

G.治療に関する情報

ここに表示される2つのマークはそれぞれ右のような意味を表わしています。

左側のマーク

その病気の治療法。全5種類。

- 薬(薬局)で治療。
- 精神科で治療。
- 手術によって治療。
- クリニックの部屋で治療。
- 治療法不明。

右側のマーク

その病気が治療可能かどうか。全2種類。

- 治療可能。
- 治療不可能。治療法が発見できてない、治療するための薬や部屋が開発されてない、治療するための部屋を設置してない等の理由により、まだ治療できない病気です。

【銀行マネージャー画面】



銀行からお金を借りることができます。資金に困っているときは、思い切って借金してみましょう。「残高」は、現在のあなたの資金を表わしています。方向キー左右で「現在のローン」の金額を設定してください。金額が多いほど「利子支払い」の金額も増えます。

「病院価値」は、病院の敷地面積の価格と、病院内に設置されている部屋の設置価格の合計を表わしています。敷地面積が増え、設置数が増えると、「病院価値」が上がり、銀行から借りられる最大金額も増えます。

【銀行明細画面】



収入と支出の明細画面を見ることができます。どこにお金を使って、どこからお金が入ってきたのか、経営者として、資金の動きはしっかりと把握しておきましょう。

研　究

研究に必要なもの



ゲームスタート時は、病院に設置できる部屋の種類も、治療できる病気の種類も限られています。患者さんのあらゆる症状に対応できるよう、研究を行ってください。研究が進めば、設置できる部屋の種類も増え、それまで診断／治療できなかった病気が完治できるようになります。研究を行うには…

- 研究室
- 研究医の資格を持った医者

…が必要です。以下の点に注意しながら研究室を設置して、研究医を配置しておけば、あとは勝手に研究の作業を進めてくれます。新しい診断機材／治療機材が開発されると、右の写真のようにメッセージで教えてくれます。このメッセージが表示されたら、設置できる部屋の種類が増えているはずです。

【研究室】



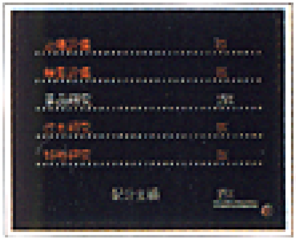
研究室(→14ページ)はレベル2から設置可能です。研究を行うときは、必ずこの部屋を設置してください。研究室に設置できる機材は「デスク」「書類棚」「コンピュータ」の3種類です(ゲーム後半にはもっとすごいものも登場)。それぞれを1台ずつ設置するだけでも研究はできますが、追加購入して2台に増やし、研究医を2人雇えば、それだけ研究もはかどります。3台、4台と数を増やせば、研究スピードはもっと早まるでしょう。研究室を設置するときは、設置面積を広めにとって、機材を追加購入することをおすすめします。追加購入については16ページを見てください。

【研究医】



研究室で研究の作業を行えるのは、研究医の資格を持った医者だけです。電球の形をしたマークが研究医の目印なので、雇用パネルからこのマークが表示されている医者を見つけて雇用してください。能力レベルの高さや、仕事の正確さによって、研究が進められる早さも変わるため、研究を早く行いたいときは、より優秀な研究医を雇うと効果的です。くわしくは21ページ「スタッフを雇う」、24ページ「医者の能力レベルと資格」を見てください。複数の研究医を雇用する場合は、研究室に設置するデスクを追加購入して、人数ぶん用意したほうがよいでしょう。研究医が2人ならデスクも2台、3人なら3台です。

研究画面の使いかた



スクリーンメニュー(→25ページ)の研究画面では、研究方針の設定を行うことができます。研究費用として使用できる配当金額100%を、以下の5つの分野に振りわけ、何についての研究に力を入れていくのか、方針を決めてください。方向キー上下で分野を選択して、左右で振りわけ額を増減させましょう(最初は20%ずつにわけられています)。

●治療設備

病気を治療するための機材について研究します。研究が進めば、クリニックの部屋(→13ページ)の種類が増えていきます。

●診断設備

病気を診断するための機材について研究します。研究が進めば、診断の部屋(→11ページ)の種類が増えていきます。

●薬品研究

薬の研究を行います。研究が進めば、それまで治療できなかった病気を治す薬を処方できるようになり、薬の効力もアップしていきます。

●改良研究

診断機材/治療機材の改良と強化の研究を行います。研究が進めば、耐久性の高い機材を設置できるようになります。

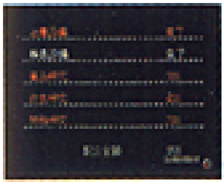
●特殊研究

特定の病気の研究を行います。ここに金額を振りわけてから、ケースブックの画面(→29ページ)で病気を選び、Xボタンで「集中研究」を行ってください。

研究の完了

研究が終了すると、各分野に「完了」の文字が表示されます。1つの分野を研究し終わったら、別の分野に配当金を振りわけておいてください。

レベル(ステージ)によって、研究される機材の種類も変わります。レベル後半では、夢のハイテク機材も登場するでしょう…。



講　義

講義に必要なもの



優秀な医者を雇おうと思っても、希望の人物がすぐに雇えるとは限りません。それなら優秀な医者を自分の手で育ててしまおう、というのが講義の目的です。能力レベルが最高で、仕事の正確さも最高、さらに資格もすべて持っている…なんていうパーフェクトドクターを育て上げるのも夢ではありません。講義を行うには…

- 講義室
- コンサルタントレベルの医者
- 講義を受ける医者

…が必要になります。以下の点に注意しながら講義室を設置して、コンサルタントレベルの医者、講義を受ける医者を配置してください。

【講義室】



講義室(→14ページ)はレベル4から設置可能です。講義を行うときは、必ずこの部屋を設置してください。どれくらいの人数に講義を受けさせるかによって、設置面積を広くする必要があります。講義室内に設置できる機材のうち、「講義用イス」を追加購入することで、講義を受けさせる医者の数を増やすことができます。イスが2つなら医者も2人、3つなら3人です。また「書棚」「骨格標本」を追加購入すると、講義の効率がよくなる効果があるようです。追加購入については16ページを見てください。

メーターの▲矢印が高級車のマークを指している医者がコンサルタントレベル。



講義を受けた医者にはこの資格も受け継がれます。

【コンサルタントレベルの医者】

講義室で、講師として講義を行えるのは、コンサルタントレベル(→24ページ)の医者だけです。雇用パネルに表示されている能力レベルのマークを確認して、コンサルタントレベルの医者を雇ってください。講義室内に配置すれば、自動的に講義をはじめてくれます。このとき、この医者が何かの資格を持っていると、講義を受けた医者にも資格が受け継がれていきます。例えば「研究医」の資格を持っている医者が、「外科医」の資格を持っている医者に講義を行えば、「研究医」と「外科医」の2つの資格を持った医者が誕生するわけです。能力レベル、資格については24ページ「医者の能力レベルと資格」を見てください。

【講義を受ける医者】

ジュニアレベル、ドクターレベルの医者なら、誰でも講義を受けられます(コンサルタントレベルの医者は受けられません)。彼らを講義室内に配置すれば、自動的にイスに座り、講義を受けてくれます。能力レベルについては24ページ「医者の能力レベルと資格」を見てください。



講義の期間

講義を受けているからって、すぐに能力が上がるわけではありません。医者の能力レベルがアップするには、だいたいの目安として下記ぐらいの期間、講義を受け続ける必要があります。

- ジュニアレベルからドクターレベル ………… 約6ヶ月
- ドクターレベルからコンサルタントレベル … 約12ヶ月

資格が受け継がれるスピードは、医者によって違います。講義を受けはじめてから、早い時期に受け継ぐ者もいれば、最後にやっと受け継ぐ者もいます。根気よく講義を続けてください。

講義の終了

講義を受けていた医者がコンサルタントレベルまで達すると、自動的に講義室を飛び出し、働きはじめます。これで彼の講義は終了です。



ステータスのチェック

カーソルを合わせる・・・・・・・・

部屋に設置されている「機材」、通路に設置されている「ベンチ」「自動販売機」、働いている「スタッフ」、病院にいる「患者さん」にカーソルを合わせると、画面下に現在のステータスが表示されます。ステータスの数字の見かたは下記の通りです。また「機材」「スタッフ」「患者さん」、部屋の「ドア」「受付デスク」にカーソルを合わせると、カーソルの形がそれぞれ下のように変化します。カーソルが現在どこに合っているのかは、カーソルの形で判断してください。

 機材のカーソル　 スタッフのカーソル　 患者さんのカーソル　 ドア／受付デスクのカーソル

●機材のステータス



診断の部屋、クリニックの部屋にある機材にカーソルを合わせると、機材の使用回数を見ることができます。右側の数字は、その機材を使用可能な回数のめやす。左側の数字は、それまでに使用した回数を表わしています。例えば「5／10」と表示されていたら、その機材を使えるのは約10回で、現在は5回使用している、ということになります。患者さんを1回診断／治療すると、使用回数が1つ増えて「6／10」となり、「7／10」「8／10」と使用回数が増えるほど、機材の故障が激しくなって煙が出はじめます。そして「10／10」になると、機材はいつ爆発してもおかしくない状態になるので、なるべく早く作業員に修理（→38ページ）させてください。修理が実行されれば、使用回数は「0／10」に戻ります。また修理を重ねると、使用可能回数（右側の数字）が減ってしまう場合があります。これは機材が老朽化していることを表わしているので、使用可能回数が極端に減ってしまったときは、新しいものと交換（→38ページ）したほうがよいでしょう。

●スタッフのステータス



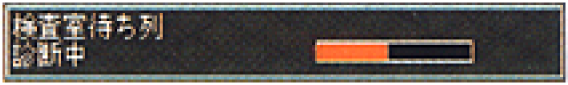
働いているスタッフにカーソルを合わせると、そのスタッフの職業、疲労度を見ることができます。医者の場合は、その人物の能力レベル（コンサルタントのみ）、持っている資格の種類も同時に表示されます。メーターは疲労度を表わしていて、赤いメーターが右側にのびているほど、スタッフが疲れていることになります。

●ベンチ／自動販売機のステータス



通路に設置したベンチ／自動販売機にカーソルを合わせると、患者さんがそれを使用してくれた回数を見ることができます。あまりにも使用回数が少ない場合は、患者さんがたくさん集まっているような場所に設置しなおしたほうがいいでしょう。設置しなおす方法については19ページを見てください。

●患者さんのステータス



病院にいる患者さんにカーソルを合わせると、現在その患者さんが何をしているのかを見ることができます。「診察室に行く途中」「手術室待ち列」「ツルピカ病と診断」というように、患者さん個人の状況をチェックできます。また、ここに表示されるメーターは患者さんの診断の進行状況を表わしていて、赤いメーターがいっぱいになると、何らかの診断が下されます。

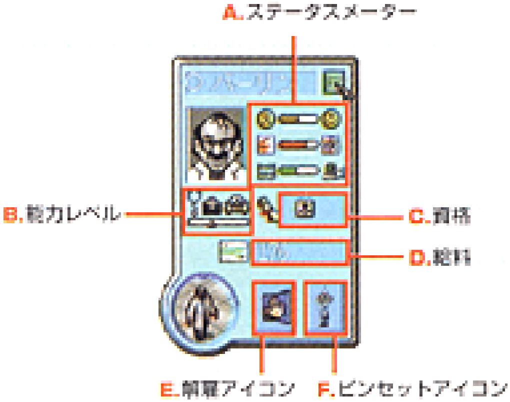
ステータスパネルを表示

働いている「スタッフ」、病院にいる「患者さん」、部屋に設置されている「機材」、部屋の「ドア」「受付デスク」にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、それぞれのステータスパネルを表示することができます。ステータスパネルは、以下のように操作してください。



【スタッフパネル】

スタッフにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、スタッフパネルが表示されます。スタッフのやる気や疲労度などのチェック、解雇の操作などが可能です。作業員のパネルのみ、特殊な操作をすることができます。





A.ステータスメーター

スタッフ個人のステータスを表示します。黄色いメーターは「やる気」、赤いメーターは「疲労度」、緑色のメーターは「仕事の正確さ」を表わしています。

B.能力レベル

医者のみ表示。ここに表示されている3つのマークは、その医者の能力レベルを表わしています。くわしくは24ページ「医者の能力レベルと資格」を見てください。

C.資格

医者のみ表示。その医者が持っている資格を表示します。ここに表示されているマークが、資格の種類を表わしています。くわしくは24ページ「医者の能力レベルと資格」を見てください。

D.給料

スタッフの給料を表示します。

E.解雇アイコン

必要のない働きの悪いスタッフを解雇するためのアイコンです。ここにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、スタッフを解雇することができます。

F.ピンセットアイコン

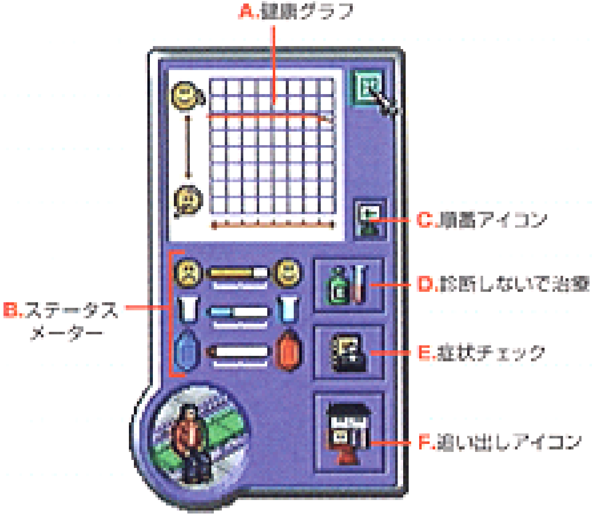
スタッフの配置場所を変更するアイコンです。ここにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、スタッフを持ち上げることができるので、方向キーで配置場所を選び、○ボタンで配置しなおしてください。

G.作業割り振りメーター

作業員のパネルにのみ表示されます。作業員の3つの仕事（通路の清掃／植物の水やり／機材の修理）のうち、どの仕事に力を入れてやらせるかを設定することができます。方向キー左右で仕事を選び、○ボタンでメーターの量を調節してください。青いメーターが右側の位置にあるほど、その仕事に力を入れていること表わしています。3つの仕事を平均的にやらせるより、1つの仕事に集中させたほうが仕事の効率が上がるようです。

【患者パネル】

患者さんにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、患者パネルが表示されます。患者さんの健康状態をチェックしてみましょう。パネルの見かたは以下の通りです。



A.健康グラフ

患者さんの体調を表わすグラフです。グラフが下降していたら、体調が悪化し
ることを表わします。一刻も早く、診断／治療してあげてください。さもないと

B.ステータスメーター

患者さんのステータスを表示します。黄色いメーターは病院に対する「満足度
す。青いメーターは「のどの渇き度」を表わしているので、のどが渇いている
さんが多かったら、自動販売機を設置しましょう。赤いメーターは「体温」を
しています。体温が低いと症状が悪化しかねないので、暖房機の温度調整（→
ージ）を行って病院内の温度を上げてください。

C.順番アイコン

診断や治療の列に並んでいる患者さんのみ表示。ここにカーソルを合わせ
ボタンを押すと、順番パネルが表示され、並んでいる列の順番を割り込み
ることができます。病状が悪化している患者さんは、順番を早くしてあげ
うがいいかもしれません。くわしくは下記「順番パネル」を見てください。

D.診断しないで治療

診断をしなくても病名がハッキリわかるような患者さんのみ表示。ここにカ
ルを合わせて○ボタンを押すと、診断をしないで、いきなり治療を行います。
な診断の時間を節約できるので便利です。

E.症状チェック

すでに診断が終わり、病名が判明している患者さんのみ表示。ここにカーソル
わせて○ボタンを押すと、ケースブックの画面（→29ページ）が表示されます
気の治療法は何なのか、患者さんの病気に関する情報を見ることができます。

F.追い出しアイコン

病名が診断できない…、まだ治療法が発見されていない…、そんな患者さん
院をウロウロされたら、かえってじゃまな場合もあるでしょう。ここにカーソ
合わせて○ボタンを押すと、患者さんを強制的に家に帰らせることができます
かし、そんなことをすれば患者さんは激怒するので、病院の評判に影響が…。

【順番パネル】

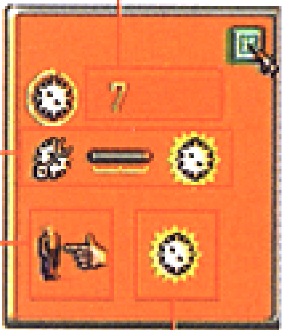
設置した部屋のドア、または受付デスクにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、順番パネルが表示されます。患者パネルの「順番アイコン(上記参照)」を選択したときにも表示可能です。診断／治療のためや、受付をすませるために並んでいる患者さんの順番を、割り込みさせることができます。病状が悪化している患者さんは、割り込みさせて早く受付／診断／治療してあげたほうがよいでしょう。
列の先頭に並ばせたい患者さんにカーソルを合わせて○ボタンを押し、そのまま○ボタンを押しながら、「割り込みドア」までカーソルを動かしてボタンを放してください。患者さんを列の先頭に割り込ませることができます。同じように、患者さんにカーソルを合わせて○ボタンを押し、そのまま○ボタンを押しながら、方向キーで画面をス

クロールさせてみてください。列の空いている部屋にカーソルを合わせてボタンを放すと、空いている列に患者さんを振りわけることができます。この方法を使って、混んでいる列と空いている列の人数を調整してください。また、パネルの左にある「＋」と「－」にカーソルを合わせて○ボタンを押すと「最大値」の数値を変更できます。この数値は、列に並ばせる患者さんの最大数を表わしていて、設定した数以上の患者さんは、列に並ばなくなります。ただし、どこの世界にも決まりを守らないどうしようもないヤツはいるものです。勝手に並んでいる無法者がいたとしても、許してあげてください。



【修理パネル】

部屋に設置されている機材にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、修理パネルが表示されます。作業員を雇っていれば、自動的に病院内を巡回し、故障している機材を見つけて修理をしてくれますが、なかなか作業員が修理に来てくれないときや、修理を急がせたいときには、このパネルを使って指示をしてください。また、古くなった機材を新しいものと交換することも可能です。



A.使用可能回数

機材を使用できる回数を表示します。この回数ぶんだけ使用すると、機材はいつ爆発してもおかしくない状態になるので、爆発を起こす前に修理を行う必要があります。現在までの使用回数を知りたいときは、機材のステータス（→35ページ）を見てください。

B.故障メーター

機材の状態を表示します。患者さんを１人診断／治療するたびに、灰色のメーターが減っていきます。メーターが減るほど、故障（爆発）の時期が近いことを表わしています。

C.修理アイコン

作業員に修理を依頼することができます。ここにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、作業員がすぐにやって来て、修理をしてくれるでしょう。

D.交換アイコン

設置した当初は使用可能回数が多かった機材も、修理を重ねるたびに回数がどんどん減っていきます。使用可能回数の減少は、機材の老朽化を表わしているので、あまりにも回数が少なくなってしまったら、新しいものと交換してください。ここにカーソルを合わせて○ボタンを押せば交換可能です。

機材の爆発!!

故障がひどくなると、機材から煙が出はじめます。煙が出たままで、患者さんの診断／治療を続けていると、やがて爆発が起こります。爆発後の残骸は撤去できないので、あなたの病院には事故の汚点が永久に残ります。基本的に、作業員は自動的に修理をしてくれますが、同時に何台も故障した場合には、手がまわらなくなることもあるでしょう。煙の出ている機材を見つけたら、「修理アイコン」を使って修理の依頼をしておいてください。



心理アイコン

心理アイコンを表示

病院にやって来る患者さん、働いているスタッフの頭の上に、アイコンが表示されることがあります。これは、彼らの個人的な気持ちを表わす「心理アイコン」です。患者さん／スタッフが現在どんな心理状態なのか、つねにチェックして、病院経営に活かしていきましょう。



【患者さんの心理】

患者さんの頭の上に表示されます。

暑いよ！
とにかく暑い！ 汗じょうがダラダラで、気持ち悪くなってきた…。早く暖房機の温度(→9ページ)を下げてくれ〜！

寒いよ！
何だこの異常な寒さは！ これじゃあ、ますます具合が悪くなっちゃうよ…。暖房機の温度(→9ページ)を上げてくれ！

のどが渇いた
ああ、のどがカラカラだよ。冷たいジュースが飲みたくなっちゃった。自動販売機がたくさんあると便利なんだけど…。

完治した
やった治った！ さっきまでの苦痛がウソのよう。やっぱり名医のいる病院は違うね。また来るから、どうぞよろしく。

高すぎ！
とりあえず治った。でも…、この異常に高い治療費はどういうこと!? こんな値段、とてもじゃないけど払えないよ！

トイレは？
ちょっとトイレに行きたいんだけど…どこにあるのかな。早くしないと、とんでもないことに…。ああ、で、出る〜！

どけどけ急患だ！
助けてくれ〜！ 私は急患だ〜！ 治療の順番(→37ページ)を割り込みさせてくれ〜！ 天国の入口がすぐそこまで…。

診断不能
私はいったいどうすればいいの？ 診断を受け直すの？ このまま待つの？ それとも家へ帰るの？ はっきりしてくれ。

並んでます
さっきから、診察(治療)の順番を待っているんだけど、まだ順番がまわって来ない。だんだんイライラしてきちゃった。

ボーナス患者でございます
わたくし、お金持ちでございます。治療してくださったら、ふんだんにお礼をお支払い致しますのよ。お得でございますよ。

死んじゃいそう…
最初はニコニコマークだけど、だんだんガイコツマークに…。天国への階段も、あと少しでゴールです。サヨナラ…。

怒ってるぞ！
待ち時間は長いし、不潔だし、室内温度も適当。自動販売機もトイレも消火器もない。次は他の病院に行くことにしよう。

ガマンできん！
この病院は最低だ！ もう2度と来ないからな！ こんなインチキ病院に世話になるくらいなら、死んだほうがましだ！

【スタッフの心理】

スタッフの頭の上に表示されます。

暑いです
暑いですね〜。頭がボーッとして、仕事する気がなくなります。暖房機の温度(→9ページ)を下げてもらえませんか。

寒いです
寒い〜！ 暖房機の温度(→9ページ)を上げてください。病院のスタッフが病気になるなんて、シャレにならないですよ。

疲れた…
疲れてヘロヘロ、体力の限界です。いつになったら、休憩をとらせてくれるんです？ 他の病院に転職しようかな…。

辞表提出！
もうやってらんない！ 辞表(→43ページ)を提出してやる！ …給料を上げてくれるんなら、考えなおしてもいいけど。

ポップアップアイコン

ポップアップアイコンを表示・・・・

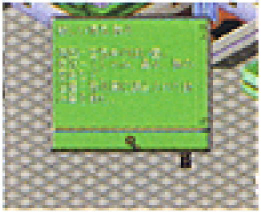
ゲーム中、銀行残高の下の位置に、突然アイコンが表示されることがあります。これはポップアップアイコンといって、病院内の出来事やトラブルを、リアルタイムで連絡してくれる便利なアイコンです。L1ボタンを押すと、アイコンを開くことができます(複数表示されている場合は左側から開きます)。それぞれ、以下のように操作してください。



ポップアップアイコン

【新しい病気の発見】

診察の結果、新しい病気が発見された場合に、このアイコンが表示されます。L1ボタンを押すと、病名や治療法など、その病気についてわかっていることが表示されるので、治療するためにはどんな部屋を設置すればいいのか、ここで確認しておきましょう。

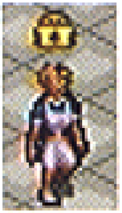


【辞表の提出】

病院で働くスタッフの誰かが辞表を提出した場合に、このアイコンが表示されます。 L1ボタンを押すと、右のような画面が表示されるので、スタッフに辞めてもらうときは「解雇アイコン」、給料をアップしてあげて思いとどまってもらうときは「昇給アイコン」を選択してください。何もしないで放っておくと、激怒したスタッフが病院を飛び出していってしまいます。辞表を提出したスタッフの頭の上には、写真のような心理アイコン(→39ページ)が表示されます。この心理アイコンが出ているスタッフにカーソルを合わせて○ボタンを押したときにも、同じように右の画面が表示されます。



昇給アイコン　解雇アイコン



辞表提出の心理アイコン

【診断不能の通知】



診断不能の心理アイコン

現在病院内に設置されているすべての部屋で診察を行っても、病名が判明しない患者さんがいる場合、また病名はわかっているけど、現在設置されている部屋だけでは治療が行えない患者さんがいる場合に、このアイコンが表示されます。患者さんは、その後の指示を待っているので、そのまま待っていてもらうのか、強引に治療するのか、家に帰らせるのか、適確な指示を与えてあげてください。L1ボタンを押すと、状況によって以下のような画面に切り換わります。診断不能の患者さんの頭の上には、写真のような心理アイコン(→39ページ)が表示されます。この心理アイコンが出ている患者さんにカーソルを合わせて○ボタンを押したときにも、同じように以下のような画面が表示されます。

●部屋が不十分な場合



病名と治療法が判明していても、治療を行うための部屋／スタッフが用意できていない場合は、右の画面が表示されます。画面に表示されている部屋／スタッフが病院内に用意できているかを確認して、足りない場合はすぐに準備しましょう。「○」を選ぶと、患者さんは準備ができるまでそのまま待ちます。「×」を選ぶと、患者さんを家に帰らせます。

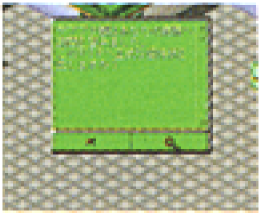
●病名が判明しない場合

現在設置されているすべての部屋で診察を行っても、病名が判明しない患者さんがいる場合は、右のような画面が表示されます。この患者さんをどうするか、画面に表示される2～3つの選択肢の中から1つを選び、該当するボタンを押してください。



- **家に帰らせる(○ボタン)**
  病名不明の患者さんを家に帰らせます。病院の評判が下がることになりますが、病名がわからないのだから、やむを得ない処置でしょう。
- **当てずっぽうに治療(×ボタン)**
  病名不明の患者さんを当てずっぽうに治療します。運がよければ、完治するかもしれません。失敗したら死者が出て、病院の評判が下がるので、覚悟して実行してください。画面に表示されるパーセンテージは、その時点においての完治する確率を表わしています。
- **患者を待たせる(□ボタン)**
  新しい「診断」の部屋が研究され、さらにくわしい診察が可能になるまで、患者さんに待っていてもらいます。

【ＶＩＰの視察】



いろいろな政府機関のお偉い人たち(VIP)が、あなたの病院の視察を希望した場合に、このアイコンが表示されます。 L1ボタンを押すと、右のような画面に切り換わるので、視察に来てもらう場合は「○」、拒否する場合は「×」を選択してください。視察に来たVIPが病院を気に入れば、補助金をたっぷりもらえます。逆に気に入らなければ、評判がガタ落ちになります。視察の結果は、VIPが帰ったあとに電報で通知(次ページ参照)されます。自分の病院に自信がないときは、視察を拒否したほうがいいでしょう。ただし、ときには突然やって来ることもあります。

【急患の通知】

急患の治療要請があった場合に、このアイコンが表示されます。L1ボタンを押すと、右のような画面に切り換わり、急患の症状と人数、全員を完治させたときに支給されるボーナスの金額が表示されます。急患を受け入れるときは「○」、拒否するときは「×」を選択してください。「○」を選ぶと、ヘリポートにヘリコプターがやって来て、救急患者を降ろしていきます。以下の点に注意して治療の過程を見てみましょう。病院にやって来た急患の頭の上には、写真のような心理アイコン(→39ページ)が表示されます。





急患の心理アイコン

●制限時間内に治療

急患を受け入れると、画面の左下に制限時間を表わすタイマーが表示されます。このタイマーは、時間の経過とともに赤くなっていくので、真っ赤になるまえに急患を全員完治させてください。時間内に治療できなかった急患は天国へ送されてしまいます。急患たちは、勝手に部屋に入っていって治療を受けるので、特に操作をする必要はありません。ただし、彼らの治療は1秒を争うため、治療が混んでいるときは、順番(→37ページ)を割り込みさせたり、彼らのためだけに部屋を設置したり、特別な配慮をしてあげてください。



制限時間

●ボーナスの支給

急患が去ったあと、しばらくすると治療結果の電報(下記参照)が送られてきます。治療できた人数によって、特別ボーナスが支給されます。死者を出してしまうと、ボーナスの額が減ってしまうので、全員完治をめざして治療してください。



【電報の通知】

ＶＩＰが視察に来て帰ったあと、補助金を出すかどうか、視察の結果が送られてきます。また、急患を治療したときにも、治療の結果が送られてきます。結果の電報が届いた場合に、このアイコンが表示されるので、Ｌ１ボタンを押して画面を切り換えてください。



アクシデント

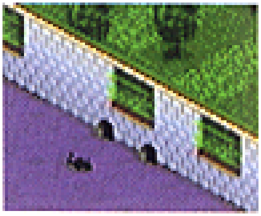
忘れたころにやってくる・・・・・・

雨が降ろうとヤリが降ろうと、アクシデントが起きようと、病院は患者さんの治療を続けなくてはなりません。何が起きてもあせらずに、落ち着いて対処してください。ここでは、病院内でのさまざまなアクシデントを紹介します。



●ゲロの大洪水

病院を不潔にしていると、患者さんが「オエッ」と吐きます。そのゲロを見て、他の患者さんが「オエッ」とします。またそれを見て…というふうに「もらいゲロ」「与えゲロ」の連鎖が起こり、通路がゲロびたしになってしまうことがあります。こうなったら、とにかく作業員に掃除をさせるしか手はありません。日ごろから清潔に保っておきましょう。



●ネズミの繁殖

これも病院の「不潔さ」が原因で起こります。病院の壁に穴をあけて巣をつくり、ネズミたちがそこらじゅうを駆けずりまわります。ネズミがウヨウヨの病院なんて、患者さんが喜ぶわけありません。作業員に掃除をさせて、病院の「清潔さ」を取り戻せば、やがてネズミの姿も見えなくなるでしょう。



●地震の発生

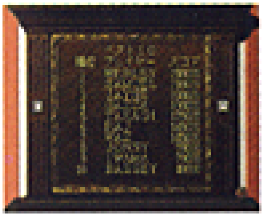
いきなり画面が上下に揺れ、大地震が発生します。何の異常もなく動いていた診断機材／治療機材が、地震によって突然故障したり、爆発したりする場合があります。ただし、大きな地震の前には、必ず小さな微震があります。小さな揺れを感じたら、故障しそうな機材をチェックして、前もって作業員に修理(→38ページ)させておきましょう。

年末評価

1年を振り返ろう

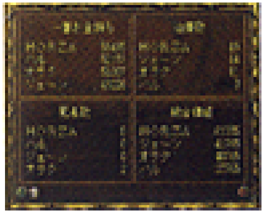
毎年、カレンダーが12月31日を過ぎると1年が終了し、今年1年間、あなたがどのような病院経営を行ってきたか、振り返ることができます。ライバル病院との比較もできるので、次の1年に向けて、今後の経営方針を見直してみるといいでしょう。

【ベスト10／ワースト10】



1年が終了すると、はじめに表示されるのがこの画面です。方向キー上下で、すばらしい病院を運営した歴代プレイヤーの順位ベスト10と、どうしようもない病院をつくってしまった歴代ヘナチョコ経営者の順位ワースト10を切り換えることができます。

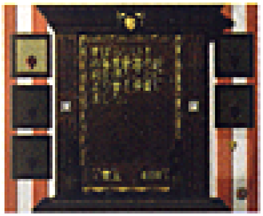
【比較データ】



ベスト10／ワースト10の画面で○ボタンを押すと、比較データの画面に切り換わります。ここでは、あなたの病院とライバル病院との経営状況を、項目別に比較して見ることができます。△ボタンを押すと表彰の画面(下記参照)に切り換わり、○ボタンを押すとゲーム画面に進みます。

- 一番お金持ち…銀行残高が高い順に表示。
- 治療数…………治療した患者さんの人数が多い順に表示。
- 死者数…………死亡させた患者さんの人数が少ない順に表示。
- 総合評価………病院価値(→30ページ)が高い順に表示。

【表彰】



比較データの画面で△ボタンを押すと、表彰の画面に切り換わります。ここでは、あなたの病院の功績をたたえて政府から贈られた、さまざまな賞を見ることができます。方向キー上下で、表彰状やトロフィーの表示を切り換えてください。賞を受ければ、補助金としてボーナスが手に入ったり、病院の評判がグンと上がったりします。○ボタンを押すとゲーム画面に進みます。

Medical File

セーブとロード

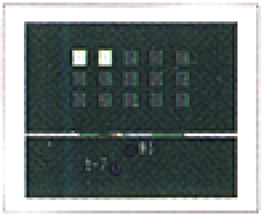
アイコンを選択

ゲーム画面でスタートボタンを押し、ポーズメニューを表示してください。メニューのいちばん左にある「ロード／セーブ」のアイコンを選ぶと、ロード／セーブの実行が可能になります。ただし、何かを設置している途中には実行できないので、設置を終わらせてからもう1度実行してください。



※メモリーカードがメモリーカード差込口1に差し込まれていることを確認してから実行してください。また、ロード／セーブ中にメモリーカードの抜き差しを行わないでください。

【セーブ】



方向キー左右でセーブする場所を選び、○ボタンで実行してください。セーブには、2ブロックの空き容量が必要です。容量が足りないときのみ、不要なデータを選んで×ボタンを押すと、データを削除することができます。セーブ終了後、△ボタンを押すと、ゲーム画面に戻ります。

【ロード】



方向キー左右でロードするデータを選び、○ボタンで実行してください。ロード終了後、△ボタンを押すと、セーブした場面からゲームがはじまります。
また、メインメニュー(→3ページ)でロードを行うこともできます。メインメニューから「メモリーカード」のメニューを選び、同じようにロードするデータを選んで、○ボタンで実行してください。

※ロードを実行すると、病院に患者さんが1人もいない状態でゲームを再スタートすることになります。ゲームを進めれば、すぐに患者さんがやって来てくれるので、心配はいりません。

ホスピタルキングへの道

解説書が厚くなってしまうのは、シミュレーションゲームのつらいところです。忙しくていちいち読んでられないあなたや、ゲームの進めかたを簡単に知りたいあなたのために「ここだけ読んどけばとりあえずゲームの内容が理解できるよ」というコーナーを設けました。わからないところがあったら、解説書内にくわしく書いてあるので、そちらを見てください。

部屋を設置 →くわしくは11～16ページ



部屋は、種類を多く設置しておくほど、患者さんの診断／治療がスムーズに行われます。設置可能な部屋は、とりあえず全部設置してしまうことをおすすめします。お金が足りなくなったとしても、銀行(→30ページ)から借金すれば問題ありません。「最初から大金を使うのはヤダ!!」という場合でも「診察室」「検査室」「精神科」「病室」「薬局」の5種類は、最低設置しておいたほうがよいでしょう。
ゲームが進み、患者さんが増えてくると、いちばん混み合うのが診察室です。"診察待ち"の患者さんがあまりにも多くなってきたら、診察室を2つ設置したりして、診察をスムーズに行えるようにしてください。

通路の設備を設置 →くわしくは17～18ページ



通路の設備のアイテムでいちばん重要なのは「受付デスク」です。これがなかったら、患者さんが診察室へ行くことができないので、必ず設置しておいてください。その他のアイテムは、絶対に必要というものではないですが「ベンチ」「暖房機」はいくつか設置しておいたほうがよいでしょう。それ以外のものは、状況とサイフの中身に合わせて設置を考えてください。

スタッフを雇用 → くわしくは20～24ページ



設置した部屋の数だけ医者を雇用…したいところですが、はじめのうちは患者さんの人数も多くないので、2つの部屋に1人の医者ぐらいの割合で大丈夫です。精神科には精神科医、病室／薬局には看護婦、受付デスクには受付係というふうに、働ける職種が決まっている部屋には、適したスタッフを雇用してください。
スタッフは基本的に、仕事のある場所を自分で探して、自動的に仕事をしてくれます。たとえ雇用した医者が1人だったとしても、彼は全部の部屋を行ったり来たりして、全部の仕事をこなそうとするでしょう。



医者



看護婦



作業員



受付係

開院 → くわしくは4ページ



部屋、アイテムの設置を行い、スタッフの雇用を行い、患者さんを受け入れる準備が整ったら、病院を開院してください。しばらくすると、患者さんがやって来てくれます。カレンダーが4月10日を過ぎると、自動的に開院されてしまうので、最低それまでには準備を終わらるようにしましょう。ゲームスピードを遅くしておけば、時間の流れが遅くなり、ゆっくりと準備することができます。

診断→治療→回復の流れ

来院した患者さんは、どのような経路で診断／治療を受け、完治するのか。患者さんが完治するまでの流れを見てみましょう。

●患者さんは、はじめに受付デスクに立ち寄ります。
●受付を済ませると、診察室に進みます。ここで最初の診察を受けます。
●診察室で病名が判明しなかった場合は(この場合がほとんどです)、その他の診断の部屋(検査室／精神科／病室など)に行き、再診察を受けます。
●再診察を受けた患者さんは、その結果を持って、もう１度診察室へ行きます。ここで病名が判明する場合もありますが、当然そうでない場合もあります。まだ病名が不明な患者さんは、さらに他の診断の部屋へ行き、再々診察を受けます。…この行程を、病名が判明するまでくり返します。患者さんによっては、すべての部屋をタライまわしにされて、やっと病名が診断される場合や、最初の１つ目であっさり診断される場合など、結果が出るまでに時間の差があります。
●病名が診断された患者さんは、自分の病気を治すために適切な、治療の部屋／クリニックの部屋に行きます。
●それぞれの部屋で治療を受け、患者さんは完治します。

病院を拡張 → くわしくは28ページ「詳細地図画面」



ゲームスタート時にはガラ～ンと広かった病院のスペースも、さまざまな部屋やアイテムを設置しているうちに、だんだん狭くなってきます。そんなときは、新しく土地を買って、病院の敷地面積を増やしてください(レベル2から可能)。敷地を広くすれば、来院する患者さんの数も増えるでしょう。

レベルクリアをめざす

→くわしくは5～6ページ



「テーマホスピタル」は全12レベル(ステージ)にわかれています。各レベルには、クリアのための条件が設定されているので、1つ1つをクリアして、全レベル制覇をめざしてください。くれぐれも、ゲームオーバーにはならないように…。

ゲームのヒント

- 雇用パネル(→21ページ)の人材情報は、月のはじめに更新されます。スタッフを雇うときは、毎月1日に雇用パネルをチェックすれば、いい人材を見つけやすいでしょう。
- 部屋をつくるときは(→15ページ)、なるべく設置面積を広くして、アイテムもたくさん置いたほうが、スタッフたちは快適に働くことができます。狭いと、欲求不満がたまりやすいようです。
- 研究室で働く研究医の数を増やせば、研究(→31ページ)の進行が早まります。
- 講義室に「書棚」「骨格標本」のアイテムを追加購入すると、講義(→33ページ)が効果的に進められます。
- 経営が軌道にのり、資金が安定してきたら、作業員をたくさん雇いましょう。特にレベル後半、敷地面積が広くなったときは20～30人ぐらいを目安にしてください。病院を清潔に、そして安全に保つ秘訣です。
- 部屋やアイテムの設置場所によって、スタッフと患者さんの歩く距離が変わります。ムダに歩かせると、それだけ時間のロスになるので、設置場所には気を付けましょう。例えば、患者さんが最初に立ち寄る「受付デスク」は、当然病院の入口付近にあったほうが便利ですよね。これが病院の奥に、しかもわかりにくい場所にあったとしたら…。


THEME
HOSPITAL
theme HOSPITAL™
HOSPITAL
THEME
THEME
HOSPITAL

Medical File

THEME HOSPITAL STAFF

Designed by Bullfrog Productions Ltd

PRODUCER : Rajan Tande

PROGRAMMING : Jason Butler, John Stephens

ADDITIONAL PROGRAMMING : Matthew Chilton, Rajan Tande, Dan Houghton, Thomas Andersen, Steve Metcalf, Mark Huntley, Andy McDonald

ART : Gary Carr, Andy Bass, Jo Rider, Adam Coglan, John Kershaw, Mark Pitcher

ARTISTS' ASSISTANTS : Matthew Chilton, Wayne Imlach

INTRO ARTIST : Stuart Black

CUT SCENE ARTIST : Adam Coglan

OPERATIONS : Steve Fitton

MAP DESIGN : Natalie White

LEVEL DESIGN : Wayne Imlach, Andrew Trowers

LEAD PLAYTESTERS : Andrew Trowers, Jeff Brutus

SCRIPTING : James Leach

DOCUMENTATION : Jon Rennie

CUT SCENE SOUND : Russell Shaw

INGAME SOUND : Adrian Moore

LOCALISATION PROJECT MANAGEMENT : Carol Aggett, Petrina Wallace

FRENCH LOCALISATION : Nathalie Duret, Sandra Picaper

SPANISH LOCALISATION : Ricardo Martinez

GERMAN LOCALISATION : Bianca Normann, Alexa Kortsch

SWEDISH LOCALISATION : Inger Marschall, Kia Collins, CBG Consult

ITALIAN LOCALISATION : Versione italiana della C.T.O. Spa

VOICE TALENT : Rebecca Green

MARKETING : Pete Murhpy, David Dyett, Simon Callaghan

PR : David Wilson

PACKAGE DESIGN : Caroline Arthur

PLAYTESTERS : Jeff Brutus, Andy Robson, Nathan Smethurst

BUG REPORTERS : Louise Ratcliffe, Lisa Stokes, Audrey Adams

SPECIAL THANKS : Steve Metcalf, Jeremy Longley, Masataka Nemoto, Gushima Kai and the QA department at EAJ, Dan Blackstone, Simon Handby, Carsten Sorensen, Mike Burnham, Martin Griffiths, Mark Lamport, Alex Trowers, Daren Watson, Jason Lord, David Byrne, Louise Ratcliffe, Duncan Backus, Graham Harbour, Julian Glover, Simon Lee, Ian McClelland

ORIGINAL HOSPITAL DEVELOPMENT TEAM : Mark Webley, Gary Carr, Matt Sullivan, Jo Rider, Matt Chilton, Rajan Tande, Wayne Imlach, Andy Bass, Adam Coglan, Natalie White, Jon Rennie

Quality Assurance : Simon 'Scalpel' Hall(Electronic Arts San Mateo)

JAPANESE STAFF

PRODUCER： Shin-ichiro Takagi
ASSISTANT PRODUCER： Kai Gushima
QA LEADER： Takashi Iwama
QA TESTER： Shu-ji Tabata, Makoto Sonobe, Yoshio Yamanaka, Masayuki Miura
MARKETING： Takahiro Nagai, Naoko Okada
JAPANESE VOICE OVER： Tohokushinsha Film Corp
VOICE OVER DIRECTION： Shigemi Kawai
ASSISTANT PRODUCER AT RECORDING： Asami Seki
VOICE OVER CAST： Yoko Soumi
SPECIAL THANKS TO： Rajan Tande, Masataka Nemoto, Yukinori Kanda, Hitoshi Ikeda,Kengo Kato

SLPS 01405